

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournamen berbantuan media roller coaster memiliki pengaruh positif terhadap minat membaca siswa di SDN 02 Gunungsari. Model pembelajaran TGT yang dipadukan dengan media roller coaster menciptakan belajar yang lebih menyenangkan kompetitif dan interaktif. Mereka terdorong membaca agar dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan berkontribusi dalam tournament kelompoknya. Selain itu melalui diskusi dan permainan, siswa menjadi lebih percaya diri dalam memahami dan menyampaikan informasi yang mereka baca. Penggunaan media Roller Coaster sebagai alat bantu yang membuat pembelajaran lebih visual, dinamis, dan menarik. Siswa merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran dengan penuh semangat. Selain meningkatkan minat membaca, penelitian ini juga menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi bacaan menjadi lebih baik.

Hal ini disebabkan oleh kombinasi antara pembelajaran berbasis permainan, kompetisi sehat, dan kolaborasi antar siswa yang memperkuat daya ingat serta pemahaman mereka terhadap teks yang dibaca. Penerapan Teams Games Tournamen berbantuan media Roller Coaster terbukti mampu meningkatkan minat membaca siswa SDN 02 Gunungsari. Model ini menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan efektif, sehingga siswa tidak hanya lebih termotivasi untuk membaca tetapi juga memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap teks bacaan. Oleh karena itu, model ini sangat direkomendasikan sebagai salah satu strategi inovatif dalam meningkatkan budaya literasi di sekolah dasar.

5.2 Saran

Berdasarkan laporan kinerja ini, penulis ingin menyampaikan beberapa saran antara lain sebagai berikut:

- a. Bagi Guru
 1. Penguatan kompetensi professional.
 2. Penerapan teknologi dalam pembelajaran.
 3. Kolaborasi dengan rekan sejawat.
 4. Pengelolaan kelas yang lebih efektif.
- b. Bagi kepala sekolah
 1. Pengembangan progress berbasis teknologi.
 2. Meningkatkan kepekaan terhadap kebutuhan siswa dan guru.
 3. Meningkatkan fasilitas dan sarana belajar agar lebih mendukung kegiatan pembelajaran.
 4. Melibatkan seluruh pihak sekolah dalam penyusunan kebijakan yang lebih efektif.
- c. Bagi siswa
 1. Lebih aktif dalam belajar dan mengikuti kegiatan akademik maupun non-akademik.
 2. Pengembangan kemandirian dalam belajar
 3. Meningkatkan kerjasama dan komunikasi dengan guru serta teman sebaya.
 4. Menumbuhkan rasa tanggungjawab.
- d. Bagi orangtua murid/wali siswa
 1. Lebih aktif dalam mendukung proses belajar anak dirumah, seperti membantu mengawasi tugas dan belajar bersama.
 2. Berkomunikasi secara rutin dengan guru untuk memantau perkembangan akademik dan karakter anak.
 3. Memberikan motivasi dan dorongan kepada anak agar lebih semangat dalam belajar.
 4. Mengajarkan nilai-nilai disiplin dan etika dalam kehidupan sehari-hari.

